

УДК 621.326

А.В. Наконечна, О.Б. Назаревич канд. техн. наук

Тернопільський національний технічний університет імені І. Пулюя, Україна

ПРОЕКТУВАННЯ ТУРИСТИЧНО-ІНФОРМАЦІЙНОГО КЛІЄНТСЬКОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ОС ANDROID

A.V. Nakonechna, O.B. Nazarevych Ph.D.

PLANNING THE TOURIST INFORMATION CLIENT APPLICATION FOR ANDROID

Процес створення додатків ділиться на декілька основних етапів: концепція, структура, динаміка, візуальні елементи. Використання такого процесу допоможе з легкістю створювати нові взаємодії на радість користувачам.

Перед плануванням розробки мобільного додатку необхідно визначити не тільки функції і цільову аудиторію, а також його сильні сторони. В основі будь-якого успішного додатку завжди лежить успішна концепція, що забезпечує надійний фундамент.

Для створення мобільний додаток для планування подорожей необхідно розібратися, які можливості він повинен відкривати подорожуючому?

- Знайти карти для всього маршруту поїздки.
- Взнати, які події заплановані в період перебування у місці призначення.
- Скласти власний список подій і визначних місць.
- Розробити маршрут із врахуванням цін на авіабілет.
- Знайти детальний список знижок та акцій, що пропонуються в ресторанах, магазинах тощо в місці перебування.

При проектування додатку необхідно зосередитися на сценаріях, які будуть представлені користувачу. Головне – чого зможе досягнути користувач, а не те, на що здатен сам додаток.

Після того, як розроблена концепція, можна приступати до наступного етапу – створення проекту додатка. Інформаційна архітектура надасть вмісту необхідну структурну цінність. Вона допоможе визначити модель навігації додатку і також його індивідуальність. Спланувавши, як організувати вміст, і як користувачі будуть отримувати до нього доступ, можна отримати найбільш повне уявлення про взаємодію користувача з додатком. Хороша інформаційна архітектура не тільки допоможе спростити користувацькі сценарії, але і дозволить візуалізувати ключові скріни, з яких варто почати.

Якщо на етапі розробки концепції визначалася ціль додатку, то етап динаміки стосується досягнення цієї мети. Це можна зробити наприклад, за допомогою каркасів для створення потоків сторінок. Важливо обдумати рівень переходів між сторінками. Якщо точно визначити сценарії для сторінок, то можна дати користувачам саме те, що їм необхідно. Наявність потрібних можливостей переходів забезпечить динамічність і простоту переходів між сторінками.

Визначивши динаміку додатку, можна робити його неповторним у візуальному плані. Кожен додаток має свою індивідуальність, тому варто уважно вивчити напрямок елементів, які будуть використані для додатку. Зовнішній вигляд потрібно обирати згідно вмісту, а не навпаки.

Література

1. <https://docs.microsoft.com/ru-ru/windows/uwp/get-started/plan-your-app>